

Кутас Э. А.

Белорусский государственный университет

КОМПЬЮТЕРНАЯ ИГРА КАК СРЕДСТВО СОЦИАЛИЗАЦИИ ЛИЧНОСТИ

Возникнув более полувека назад, сегодня компьютерные игры стали одним из излюбленных способов проведения досуга детей, молодежи и взрослых. Стремительное развитие информационных и компьютерных технологий качественно изменяют компьютерную игру: в последнее время активно развивается гейминдустрия – отрасль, связанная с созданием и продвижением игр (в основном компьютерных и видеоигр).

Когда дело касается компьютерных игр, множество исследований преимущественно сосредотачивает свое внимание на негативных факторах их влияния. Так, например, В. Н. Друзин приводит целый ряд исследований, подтверждающих негативное влияние игр на человека: начиная от воздействия на физиологическую сферу (эпилептические припадки, метаболические нарушения) до провоцирования агрессивного поведения (при этом некоторые исследования не подтверждают формирование агрессивных моделей поведения, а констатируют лишь наличие кратковременных агрессивных реакций) [1; 2; 3].

Большое внимание также уделяется феномену зависимости от компьютерных игр, рассматриваются стадии игровой зависимости и механизмы ее возникновения, предлагаются методики для измерения уровня компьютерной зависимости. В большинстве исследований феномена игровой компьютерной зависимости отмечается возрастание уровня тревожности геймеров. Формированию зависимого поведения от компьютерных игр в большей степени подвержены дети и подростки. Компьютерные игры изменяют интересы и мотивационную сферу подростка, влияя на способность к установлению социальных контактов и когнитивные способности [3; 7].

Видится не вполне правомерным фокусироваться только лишь на отрицательных последствиях компьютерных игр. Так, другие исследования показывают, что компьютерные игры:

- способствуют развитию моторики и концентрации внимания (таким образом, возможно использование игр (в частности, симуляторов) при профессиональной подготовке (например, хирургов), могут использоваться в реабилитации пациентов, диагностики расстройств внимания [3, 6];
- способствуют развитию зрительного внимания, зрительной памяти, совершенствованию скорости реакции [4; 6];

- могут выступать средством для развития когнитивной гибкости, пространственного и стратегического мышления, развития логики формирования навыков стратегического и тактического планирования, способствуют развитию творческих способностей [6; 4];

Компьютерные игры также оказывают влияние на личностные особенности: рефлексия в процессе игры приводит к изменению Я-образа и локуса контроля [3]. В трудовой деятельности игрокам свойственна самостоятельность в работе, готовность рисковать. Игроки, опытные в ролевых компьютерных играх, успешны на руководящих позициях, по видимому, благодаря способности быстро реагировать на изменения, лидерским качествам и навыкам руководства, развитых игрой [1]. Следует заметить, что, возможно, именно благодаря уже имеющимся лидерским качествам они стали хорошими геймерами, а не игра сделала их такими.

И важный момент: компьютерные игры способствуют социализации. В нашем сознании прочно существует представление об игроках исключительно как неадаптивных индивидах, живущих в виртуальном мире игры [5]. Это оказывается не вполне так: исследования показывают, что игроки социально адаптивны (подростки-геймеры порой даже более адаптивны по сравнению со сверстниками) [5; 7]. Игроки часто собираются вместе, имеют новые сферы общения, у играющих в компьютерные игры наблюдаются улучшения в сфере социального становления личности, увеличивается уровень социальной активности и социальной адаптации. Школьники, играющие в компьютерные игры, оказываются даже более социализированы, чем их неиграющие сверстники. При этом показатели мотивации достижения и мотивации саморазвития в группе часто играющих в компьютерные игры подростков выше по сравнению с группой неиграющих пользователей. Таким образом, компьютерные игры создают положительную мотивацию на достижение результата [2].

Когда мы исключаем патологическую зависимость от компьютерных игр, то оказывается, что компьютерные игры могут быть пригодным средством процесса социализации. Компьютерная игра в таком случае реализует основные функции игры, а создаваемая среда социальной активности игрока позволяет ему активно включаться в социально значимую деятельность.

Литература

1. Аветисова, А. А. Психологические особенности игроков в компьютерные игры / А. А. Аветисова // Психология. Журнал Высшей школы экономики. – 2011. – Т. 8. – № 4.
2. Друзин, В. Н. Амбивалентный подход к изучению феномена компьютерных игр / В. Н. Друзин // Ярославский педагогический вестник. – 2010. – № 2.

3. Полутина, Н. С. Актуальные направления исследований в психологии компьютерной игры / Н. С. Полутина // Интеграция образования. – 2010. – № 4.
4. Степанцева, О. А. Игровые компьютерные технологии в образовательном процессе / О. А. Степанцева // Личность. Общество. Образование в современной социокультурной ситуации. – СПб., 2007.
5. Тендрякова, М. В. Старые и новые лики игры: игровая специфика виртуального пространства / М. В. Тендрякова // Культурно-историческая психология. – 2008. – № 2.
6. Хало, П. В. Психотехнологии в компьютерных играх / П. В. Хало, Ю. М. Бородянский // Известия ЮФУ. Технические науки. – 2008. – № 6.
7. Шапкин, С. А. Компьютерная игра: новая область психологических исследований / С. А. Шапкин // Психологический журнал – 1999. – Т. 20. – № 1.